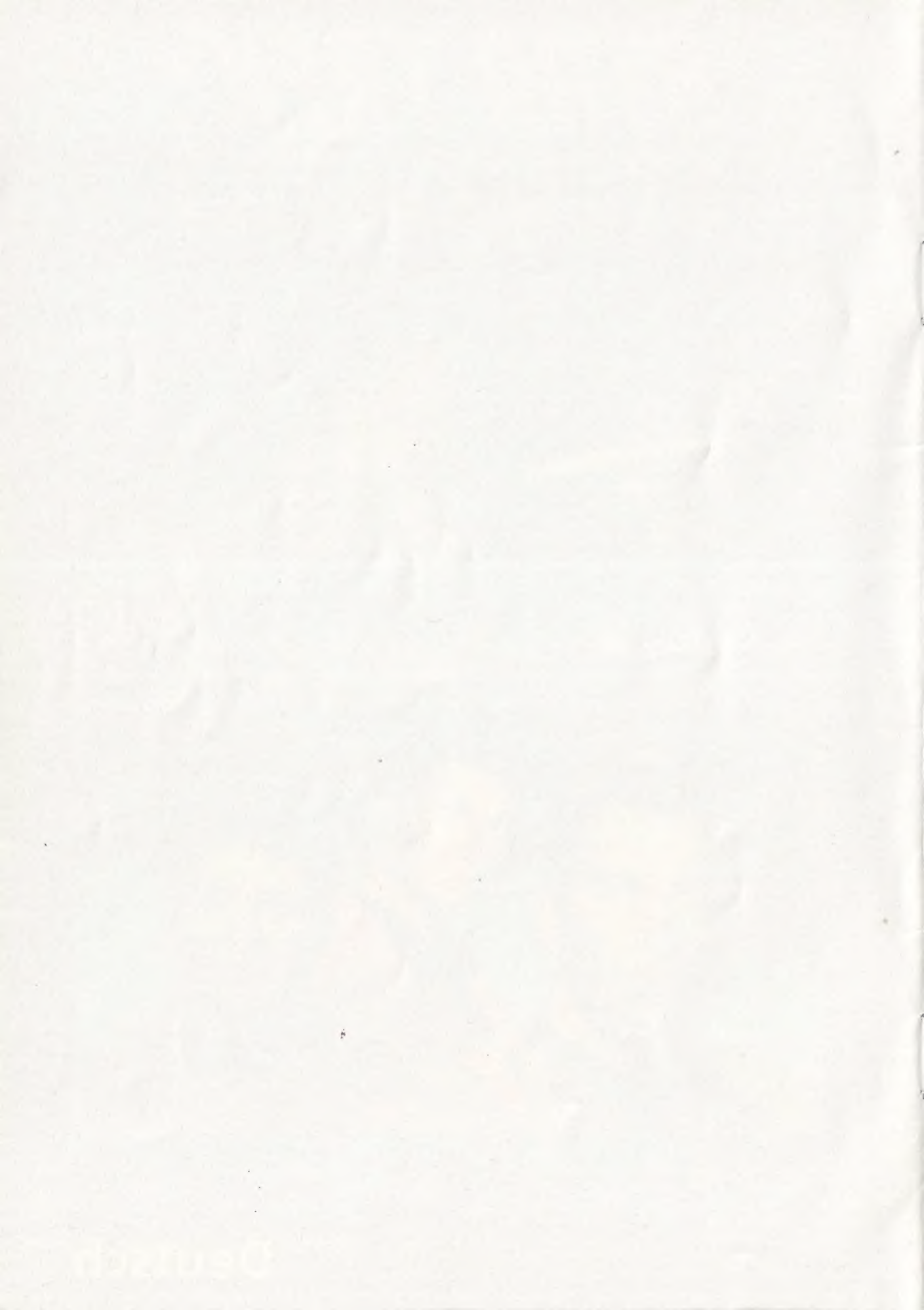
STAR TREK®:



Deutsch



EINLEITUNG

Der Weltraum. Unendliche Weiten.

Es mag ein wenig aus der Mode sein zuzugeben, daß man ein Enterprise-Fanatiker ist, Mitglied einer besessenen Fan-Gemeinde (in den Augen einiger Spießer), doch ich bin einer, und ich bin stolz, es zu bekennen. Star Trek hat mein Leben entscheidend mitgeprägt. Zu einer Zeit, als ein Großteil der gängigen Science-Fiction die Zukunft als pathologisches Chaos porträtierte, strahlte Star Trek Optimismus aus. Es pries die besseren Seiten der menschlichen Natur. Es gab der Hoffnung Ausdruck, daß die Menschheit Ihre Probleme überwinden und alle Menschen zum gemeinsamen Nutzen zusammenarbeiten könnten. Das Streben nach Wissen wurde als etwas zutiefst Menschliches dargestellt. In einer Welt, in der Zynismus die Mode-Philosophie war, inspirierte mich Gene Roddenberrys Vision. Wie so viele Star Trek-Fans hoffte ich, ihn einmal treffen zu können und ihn wissen zu lassen, was er für mich getan hatte. Leider ist das nun nicht mehr möglich. Alle, die an *Star Trek®: Judgement Rites*™ mitgewirkt haben, fühlen sich geehrt, mit seiner Vision betraut worden zu sein und hoffen, daß sie ihr mit diesem Produkt gerecht werden.

Das letzte Jahr war ein Jahr voller Betriebsamkeit. Ein Team von Künstlern, Autoren und Programmierern hat an dem Spiel gearbeitet, das Sie nun in Ihren Händen halten. Wir haben diskutiert, uns über die Charaktere, die Handlung und die Themen gemeinsam Gedanken gemacht und versucht, den Humor und die Menschlichkeit der Originalserie einzufangen. Wir haben uns außerdem bemüht sicherzustellen, daß sich diese Elemente gegenseitig ergänzen und nicht miteinander in Konflikt stehen. Wir haben versucht, uns mit den Charakteren so eng wie möglich an das Original zu halten und Ihnen unterhaltsame Geschichten zu bieten, die eine Erfahrung widerspiegeln, in denen Sie die Original Star Trek-Serie wiedererkennen.

Die fünf Jahre lange Mission wird noch für eine ganze Weile andauern.



Mitarbeiter

Produktionsleitung
Brian Fargo

Produktion
Jacob R. Buchert III
Bruce Schlickbernd

Produktionsassistenz
Scott Everts

Künstlerische Leitung
Todd Camasta

Hauptprogrammierung
Paul Allen Edelstein
Joyesh J. Patel

Szenenbildgestaltung
Lil' Gangster Entertainment

Szenenbildgestaltung Licht und Dunkelheit
Frank Mandiola und Phil Hanks

Szenenbildkontrolle und verschiedene Requisiten
Molly Talbot

Leitung 3-D-Abbildungen
Robert M. Nesler

3-D-Modelle und Filmsequenzen
Michael Packard und Thomas Glinskas

MUSIK

Konversion der STAR TREK-Titelmelodie und zusätzliche Stücke des 25-jährigen Start Trek-Jubiläums
The Fat Man und Dave Govett

Zusätzliche Musik-Konversionen
Rick Jackson

SOUND

Digitale Soundeffekte
Charles Deenen und Clive Mizumoto

Soundeffekte-Assistenz
Brian Luzietti

MT-32-Soundeffekte
Rick Jackson und The Fatman

EPISODEN

Federation
Autor Scott Bennie
Regie Greg Christensen und Mark Whittlesey
Kostüme und Spezialeffekte George Almond und Scott Bleser

Sentinel
Autor Mark O'Green
Regie Chris DeSalvo
Kostüme und Spezialeffekte Bryan Carson und Arlene Somers

No Man's Land
Autor Scott Bennie
Regie Chris Jones
Kostüme und Spezialeffekte Bruce Schlickbernd, Scott Matthews, Scott Bleser, George Almond und Todd Camasta

Light and Darkness
Autor Michael A. Stackpole
Regie Chris DeSalvo
Kostüme und Spezialeffekte Todd Camasta

Voids
Autor Scott Bennie
Regie Greg Christensen und Mark Whittlesey
Kostüme und Spezialeffekte Eddie Rainwater und Cheryl Austin

Museum Piece
Autor Mark O'Green
Regie Wes Yanagi
Kostüme und Spezialeffekte Bruce Schlickbernd, Scott Matthews und George Almond

Though This be Madness
Autor Elizabeth Danforth
Regie Wes Yanagi
Kostüme und Spezialeffekte Eddie Rainwater, Cheryl Austin, Brian Carson und Arlene Somers

Yet there is Method in it
Autor Elizabeth Danforth
Regie Mark Whittlesey
Kostüme und Spezialeffekte Scott Bleser und George Almond

Leitung der Qualitätssicherung
Kerry Garrison, Kirk Tome

Assistenz Qualitätssicherung
Rodney Relosa

Testleitung
Floyd Grubb

Test-Team
Dean Schulte, John Sramek, Michael Packard, William Church, Raphael Goodman, Chris Tremmel und Vun Renich

Handbuchtext
Bruce Schlickbernd, Scott Everts, Scott Bennie und Jacob R. Buchert III

Handbuchgestaltung
Larry Fukuoka



INHALT

Installation

Sollten Sie sich in Windows befinden, verlassen Sie dieses Programm unbedingt vor der Installation, und versuchen Sie nicht, das Spiel von einem DOS-Fenster innerhalb von Windows zu installieren. Andernfalls wird die Installation fehlerhaft durchgeführt, und Sie können*STAR TREK®: Judgement Rites™* nicht starten.

1. Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk A: oder B: ein (abhängig von Ihrem Computer), um die Installation von *STAR TREK®: Judgement Rites™* zu starten.

2. Geben Sie A: (oder erforderlichenfalls B:) ein, und drücken Sie ENTER.

3. Geben Sie jetzt Install ein, und drücken sie ENTER. Das Installationsprogramm ruft dann die Readme-Datei auf. Diese enthält letzte Änderungen und Hinweise hinsichtlich des erforderlichen Arbeitspeichers, Platz auf der Festplatte, usw., die teilweise auch im Handbuch nachzulesen sind bzw. zum Teil nicht in das Handbuch übernommen wurden. Damit beginnt der Installationsvorgang. Bitte beantworten Sie die Frage, wo auf Ihrer/n Festplatte/n Sie das *STAR TREK®: Judgement Rites™*-Spiel installieren wollen. Das Programm wird Sie im Bedarfsfall dazu auffordern, die Disketten zu wechseln. Der gesamte Installationsvorgang sollte 10-20 Minuten dauern, abhängig von der Konfiguration Ihres Computers.

4. Wenn die Installation abgeschlossen ist, wird Ihnen das Programm einige Fragen hinsichtlich der Soundkartenkonfiguration und der Eingabegeräte stellen. Wenn Sie irgendwann nach der Installation die Einstellungen ändern wollen, benutzten Sie bitte das "Setup"-Programm, das sich in dem Verzeichnis befindet, in dem Sie das *STAR TREK®: Judgement Rites™*-Spiel installiert haben.

5. Um *STAR TREK®: Judgement Rites™* zu starten, geben Sie CD\Rites ein, und drücken Sie ENTER. Geben Sie danach Rites ein, und drücken Sie erneut ENTER.



Zu Beginn des Spiels

Bevor Sie das Kommando der U.S.S. ENTERPRISE™ übernehmen, müssen Sie einige Entscheidungen treffen, die den Spielverlauf beeinflussen. Nach der Einleitung erscheint ein Dialog-Fenster, das Ihnen die folgenden Optionen zur Auswahl anbietet: *New Game (Neues Spiel), Load Game (Spiel laden)* oder *Quit* (Abbrechen und zu DOS zurückkehren.

Nach der Wahl von *New Game* können Sie sich für verschiedene Spielstufen entscheiden: *Federation Cadet, Cadet Graduate* oder *Commissioned Officer*. Diese Level bestimmen die Stärke der gegnerischen Raumschiffe, denen Sie auf Ihrer Reise durch den Weltraum begegnen. Sie beeinflussen nur die Raumschiffgefechte und haben keinen Effekt auf die anderen Abenteuer mit dem Schiff oder dem Landungstrupp.

Federation Cadet

Diese Spielstufe ist für Spieler geeignet, die kein Interesse an Raumschiffgefechten haben. Alle Raumschiffgefechte während einer Mission oder eines Szenarios werden vermieden. Wenn Sie vom Kurs abkommen, der Ihnen vom Raumflottenkommando für die Mission vorgegeben wurde, sind die Raumschiffe, auf die Sie treffen, einfach zu überwinden.

Cadet Graduate

Diese Stufe ist für Spieler geeignet, die einfache Raumschiffgefechte bevorzugen. Alle Raumschiffgefechte während einer Mission oder eines Szenarios sind einfach. Wenn Sie vom Kurs abkommen, der Ihnen vom Raumflottenkommando für die Mission vorgegeben wurde, verfügen die Raumschiffe, auf die Sie treffen, über volle Feuerkraft.

Comissioned Officer

Diese Stufe ist für Spieler, die herausfordernde Raumschiffgefechte bevorzugen. Alle Raumschiffgefechte während einer Mission oder eines Szenarios sind schwierig.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, sind Sie bereit, das Kommando über die U.S.S. ENTERPRISE™ und ihre Crew zu übernehmen. Viel Glück!



An Bord der U.S.S. ENTERPRISE™

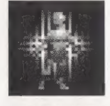
Als Captain Kirk kontrollieren Sie von der Brücke aus das RAUMSCHIFF ENTERPRISE™. Von hier aus können Sie der gesamten Mannschaft Befehle erteilen, neue Welten bereisen, mit ihnen Kontakt aufnehmen und potentiell gefährliche Situationen meistern. Jedes Mannschaftsmitglied auf der Kommandobrücke hat bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Durch Auswahl des geeigneten Mannschaftsmitgliedes können Sie dieses anweisen, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Die folgende Liste zeigt die Aufgaben, die die jeweiligen Offiziere erfüllen können:

Kirk [K-Taste]

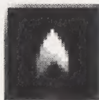
Sie sind Captain Kirk, Kapitän der U.S.S. ENTERPRISE™.



Logbuch [R-Taste]
Durch Wahl des Logbuch-Icons können Sie Berichte über Ihre Leistung auf vorangegangenen Missionen einsehen.



Transporter [B-Taste]
Wählen Sie das Transporter-Icon, wenn Sie wollen, daß der Landungstrupp das Schiff verläßt.

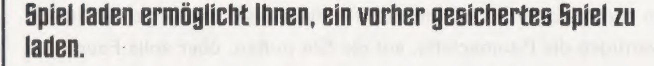


Optionen [O-Taste]
Wenn Sie das Optionen-Icon wählen, erscheint ein anderer Icon-Satz:



Spiel sichern ermöglicht Ihnen, das aktuelle Spiel zu sichern.



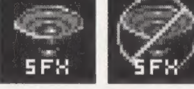


Spiel laden ermöglicht Ihnen, ein vorher gesichertes Spiel zu laden.




Musik Ein/Aus erlaubt Ihnen, mit oder ohne Musik zu spielen.





Sound-Effekte Ein/Aus ermöglicht Ihnen, die Sound-Effekte ein- bzw. auszuschalten.



Spiel abbrechen Hiermit brechen Sie das Spiel ab und kehren zu DOS zurück.



Spock

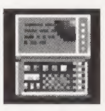
Commander Spock ist für die wissenschaftliche Leitung des Schiffes verantwortlich.

Sprechen [T-Taste]



Benutzen sie das Sprechen-Icon, um wertvolle Informationen und Ratschläge bezüglich Ihrer aktuellen Mission zu bekommen.

Computer [C-Taste]



Spock hat Zugang zur schiffseigenen Computer-Bibliothek. Wählen Sie das Computer-Icon, dann können Sie über die Tastatur ein auf das Spiel bezogenes Thema eingeben. Drücken Sie anschließend die ENTER-Taste, und der Computer wird Ihnen Informationen über das entsprechende Thema präsentieren. Um die Computer-Option zu verlassen, drücken Sie die ENTER-Taste, ohne ein Thema einzugeben, oder drücken Sie die ESCAPE-Taste. Es ist ratsam, Papier und Stift zur Hand zu haben, denn die Informationen könnten im weiteren Verlauf des Spiels außerordentlich hilfreich sein.

Zielanalyse [A-Taste]



Spock versorgt Sie zudem während eines Raumschiffgefechtes mit Computeranalysen über feindliche Raumschiffe. Die Schiffssystem-Monitore zeigen die Schäden des Schiffes an, das Sie zuletzt getroffen haben. Denken sie daran, daß Sie die Schäden der U.S.S. ENTERPRISE™ nicht begutachten können, solange die Zielanalyse noch aktiviert ist. Schalten Sie sie deshalb von Zeit zu Zeit aus, um sich über den Zustand Ihres eigenen Schiffes zu informieren.

"Scotty"

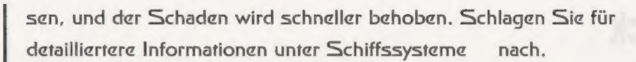
Lt. Commander Scotts Reich ist der Maschinenraum. Von dort aus kontrolliert er die Schadensüberwachung und die Antriebsaggregate des Schiffes. Wenn die U.S.S. ENTERPRISE™ im Gefecht beschädigt wird, schickt "Scotty" seine Wartungstrupps zu den betroffenen Systemen, die daraufhin automatisch repariert werden.

Schadensüberwachung [D-Taste]



Wählen Sie das Schadensüberwachungs-Icon, und Sie können "Scotty" anweisen, die Reparaturen auf bestimmte Systeme zu konzentrieren. "Scotty" wird dem System zusätzliche Reparaturmannschaften zuwei-





sen, und der Schaden wird schneller behoben. Schlagen Sie für detailliertere Informationen unter Schiffssysteme nach.



Notstrom [E-Taste]

Sie können "Scotty" befehlen, den Notstrom einzuschalten, wodurch die Energiezufuhr für die Schiffssysteme kurzfristig erhöht wird. Die Maschinen werden dabei jedoch derartig belastet, daß Sie das Notstromaggregat erst wieder nutzen können, wenn "Scotty" nach einem Kampf die notwendigen Reparaturen ausgeführt hat.

Uhura

Lieutenant Uhura ist die Nachrichtenoffizierin der U.S.S. ENTERPRISE™.

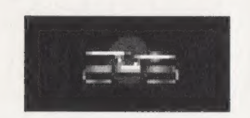


Kommunikationssysteme [H-Taste]

Wenn Sie Informationen an ein anderes Raumschiff oder einen Planeten senden oder empfangen wollen, wählen Sie das Kommunikations-Icon. Lt. Uhura schickt Signalfrequenzen aus und versucht, Kontakt aufzunehmen.

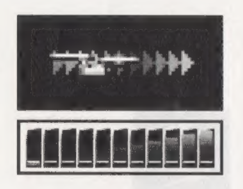
Sulu

Lieutenant Sulu ist für die Steuerung der U.S.S. ENTERPRISE™ zuständig.



Orbit [O-Taste]

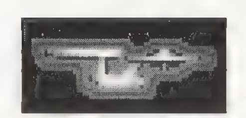
Wenn sie das Orbit-Icon wählen, läßt Sulu das Raumschiff auf die Umlaufbahn eines Planeten einschwenken. Sie können sich wegen der begrenzten Reichweite des Raumtransporters nicht auf einen Planeten beamen lassen, solange sich das Schiff nicht im Orbit des Planeten befindet.



Schubenergie [Tasten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0]

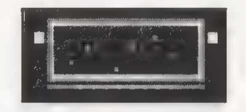
Wenn Sie das Geschwindigkeits-Icon wählen, wird Sulu die Geschwindigkeit der U.S.S. ENTERPRISE™ Ihren Anweisungen entsprechend anpassen. Dabei können Sie von Stillstand bis zu voller Schubenergie alles wählen. Die U.S.S. ENTERPRISE™ kann auch rückwärts fliegen, mit einem Schub von 1/10.





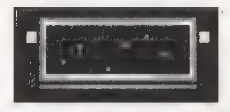
Schutzschirme [S-Taste]

Sulu kontrolliert auch die Schutzschirme des Schiffes. Wenn Sie das Schutzschirm-Icon wählen, aktiviert oder deaktiviert Sulu die Hauptschutzschirme. Solange die Schutzschirme aktiviert sind, können Sie den Raumtransporter nicht benutzen. Die Schutzschirme dienen dazu, die U.S.S. ENTERPRISE™ während des Fluges vor Minimeteoriten zu schützen. Die Hauptschutzschirme schützgn das Schiff bei Angriffen durch gegnerische Raumschiffe.



Hauptschirm

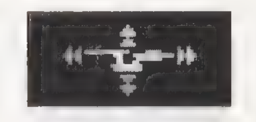
Durch Wahl von Sulus Hauptschirm-Icon rufen Sie seinen Icon-Satz auf, bestehend aus Vergrößerungs-, Richtungs- und Gesamtbildschirm-Icon.



Vergrößerung [:-Taste, um zu vergrößern, ;-Taste, um zu verkleinern.*]

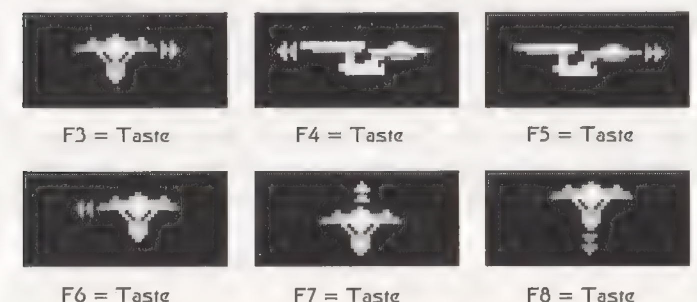
Sulu kann den Hauptschirm von 1x bis zu 5x vergrößern.





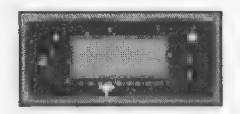
Richtung

Sulu kann zwischen 6 verschiedenen Blickrichtungen wählen: Nach vorn, hinten, links, rechts, oben und unten. Damit haben Sie die Möglichkeit, die Position der gegnerischen Raumschiffe relativ zur U.S.S. ENTERPRISE™ im Auge zu behalten.



F3 = Taste F4 = Taste F5 = Taste

F6 = Taste F7 = Taste F8 = Taste



Gesamtbildschirm [V-Taste]
Durch Wahl dieser Option füllt der Schirm der U.S.S. ENTERPRISE™ Ihren gesamten Bildschirm aus. Wenn Sie einen langsameren Computer haben, ist von dieser Option abzuraten.

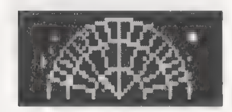


Chekov

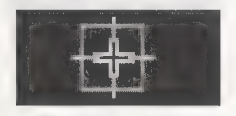


Chekov ist Navigator und Waffenoffizier der U.S.S. ENTERPRISE™.

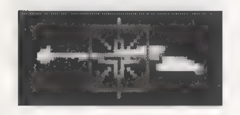




Navigation [N-Taste]
Wenn Sie das Navigations-Icon aktivieren, erscheint die Sternenkarte. Die Namen der Sterne können sie auf der Sternenkarte nachlesen, die sich im mittleren Teil dieses Handbuchs befindet. Zeigen Sie mit dem Cursor auf den Stern, zu dem Sie fliegen wollen. Klicken Sie den Stern an, und die U.S.S. ENTERPRISE™ wird Sie mit Solgeschwindigkeit an Ihr Ziel bringen.



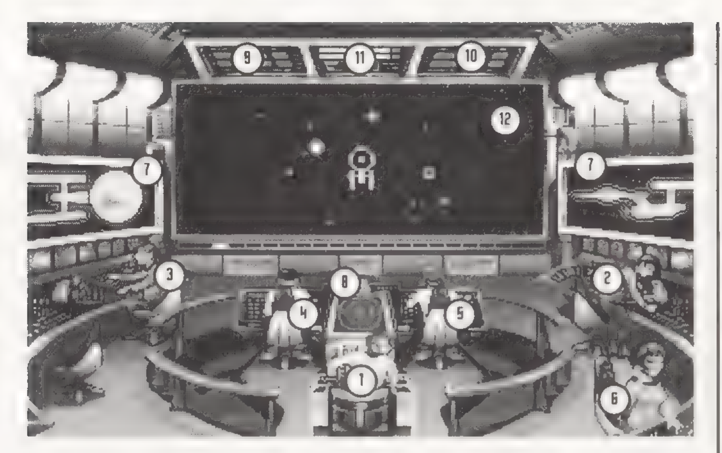
Waffen [W-Taste]
Chekov kontrolliert auch die Phaser und Photontorpedos. Durch Wahl des Waffen-Icons werden die Phaser- und Photontorpedo-Systeme des Schiffs aktiviert bzw. deaktiviert. Sie können nicht feuern, bevor die Waffen nicht geladen sind!



Zielerfassung [L-Taste]
Chekov bedient die Zielerfassung. Wenn Sie die Zielerfassung aktivieren, erscheint eines der Schiffe auf dem Schirm in einem gelben Zielkästchen. Wenn das Schiff drei Sekunden lang erfaßt worden ist, erscheint dieses Zielkästchen rot, und alle Waffen feuern auf dieses Ziel, ungeachtet der Position des Cursors. Dies gilt nur dann, wenn sich das Ziel auf dem Schirm befindet. Wenn es sich außerhalb des Schirmes befindet, kann es von der Zielerfassung nicht ausgemacht werden. Denken Sie daran, daß die Zielerfassung kein Garant für Treffer ist. Je schneller sich ein Gegner bewegt, und je weiter er entfernt ist, desto ungenauer arbeitet die Zielerfassung.



Schiffs-systeme



1) Kirk, 2) Spock, 3) Scotty, 4) Sulu, 5) Chekov, 6) Uhura, 7) Schiffssystem-Monitor, 8) Schiffspositionen-Monitor, 9) Phaser-Bereitschaftsmonitor, 10) Photontorpedo-Bereitschaftsmonitor, 11) Energiestatus-Monitor, 12) Hauptschirm

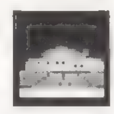
Schutzschirme



Die Hauptschutzschirme schützen die U.S.S. ENTERPRISE™ vor Schaden. Sobald sie aktiviert sind, halten sie die Schadenswirkung gegnerischer Angriffe auf dem Minimum. Je mehr Schaden Sie absorbieren, desto schwächer werden sie, bis sie schließlich ganz versagen.

Es gibt sechs Schutzschirme: Bug, Heck, Backbord (links), Steuerbord (rechts), Oben und Unten. Jeder Schirm wird einzeln beschädigt. Wenn beispielsweise der Backbord-Schirm beschädigt ist, versuchen Sie am besten, diese Seite des Schiffs vom Gegner abzudrehen, bis "Scotty" den Schaden behoben hat! Die Stärke des Schirmes wird auf dem Schiffssystem-Monitor angezeigt. Wenn ein Schild volle Schutzwirkung bietet, erscheint es in leuchtendem Gelb. Mit zunehmendem Schaden leuchtet es schwächer, bis es schließlich ganz verlischt.

Brücke



Die Kommandobrücke ist schwer bewaffnet und gut geschützt, doch die Steuersysteme des Schiffs können Schaden nehmen. Je größer der Schaden an den Steuersystemen der Brücke, desto schwerer läßt sich das Raumschiff steuern.



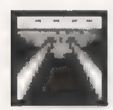
Sensoren

Die Hauptsensoren werden durch den Hauptschirm repräsentiert. Ohne sie sind Sie praktisch blind. Je mehr Schaden sie nehmen, desto mehr behindern Interferenzen Ihre Sicht. Wenn es etwas gibt, auf das "Scotty" und seine Reparaturtrupps besonderes Augenmerk richten sollten, dann sind es die Sensoren.



Rumpf

"Scotty" repariert den Rumpf nach einem Gefecht. Es ist möglich, den Betrieb aller anderen Systeme aufrechtzuerhalten, auch wenn der Rumpf durch den Beschuß teilweise in Stücke gerissen wird. Sobald der Rumpf allerdings überbelastet wird, ist das Spiel zu Ende.



Phaser

Phaser sind Lasern ähnlich. Nach dem Abfeuern müssen die Phaser nachgeladen werden, um wieder abgefeuert werden zu können. Die Aufladedauer ist kürzer als bei Photontorpedos, doch das Laden verbraucht eine Menge Energie, und die Vernichtungskraft der Phaser ist nicht so groß wie die von Photontorpedos. Bei erheblicher Beschädigung können einer oder sogar beide Phaser komplett ausfallen.

Der Phaser-Bereitschafts-Monitor befindet sich direkt links über dem Hauptschirm (siehe S. 10). Ein Balken zeigt den Aufladestatus an. Sobald die Phaser geladen und feuerbereit sind, leuchtet ein grünes Licht auf. Ein ausgefallener Phaser leuchtet rot.

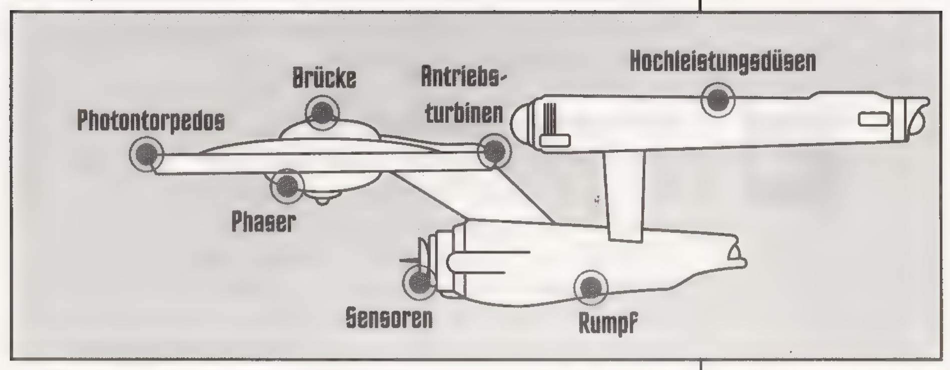


Photontorpedos

Photontorpedos sind aus Materie und Antimaterie bestehende Energieladungen, die durch Magnophoton-Kraftfelder voneinander getrennt sind und beim Aufprall explodieren. Die Vorteile der Photontorpedos sind, daß das Aufladen weniger Energie verbraucht und sie eine größere Zerstörungskraft als Phaser haben. Ein Nachteil ist ihre längere Ladezeit, und aufgrund ihrer Langsamkeit dauert die Zielerfassung länger als bei den Phasern.

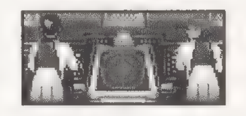
Der Photontorpedo-Bereitschaftsmonitor befindet sich direkt links über dem Hauptschirm (siehe S. 10). Ein Balken zeigt den Auflade-status an, und das Licht leuchtet grün auf, wenn sie feuerbereit sind. Ein ausgefallenes Torpedorohr leuchtet rot auf.

Schiffssystem-Monitor



Die Schiffssystem-Monitore befinden sich rechts und links vom Hauptschirm. Sie zeigen den Status der Schiffssysteme an. Schiffssysteme, die beschädigt sind, leuchten rot auf. Auf der Abbildung oben erscheinen die Positionen der Systeme. Schutzschirme werden durch die gelbe Umrandung des Schiffes dargestellt. Wenn eine Seite des Schutzschirms beschädigt wird, leuchtet das Licht schwächer. Der linke Monitor zeigt die Stärke des vorderen, hinteren, linken und rechten Schutzschirms an. Der rechte Monitor zeigt die Stärke des oberen und unteren Schirmes an. Wenn die Zielerfassung aktiviert ist, zeigen diese Monitore den letzten Treffer am gegnerischen Raumschiff und dessen Zustand an. Wurde das gegnerische Schiff zerstört, erscheint auf dem Monitor wieder die U.S.S. ENTERPRISE™, bis ein anderes Schiff getroffen oder die Zielerfassung deaktiviert wird.

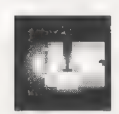
Schiffspositionen-Monitor



Er befindet sich über Kirk und unter dem Hauptbildschirm und zeigt die Position gegnerischer Raumschiffe relativ zur U.S.S. ENTERPRISE™. Der Monitor funktioniert folgendermaßen: Der Punkt in der Mitte entspricht Ihrem Blickfeld nach vorn. Ein Schiff, das sich über Ihnen befindet, erscheint über dem Punkt in der Mitte. Ein Schiff, das sich links von Ihnen befindet, links neben dem Punkt, usw. Schiffe hinter Ihnen erscheinen auf dem äußeren Ring. Um Ihnen zu ermöglichen, mehrere Ziele im Auge zu behalten, erscheinen die Schiffe auf dem Schiffspositionen-Monitor als verschiedenfarbige Punkte. Merken Sie sich die Farbe jedes Schiffes. Wenn mehrere Schiffe des selben Typs in Ihrer Nähe sind, ist dies die einzige Möglichkeit, sie ohne Schwierigkeiten zu unterscheiden!

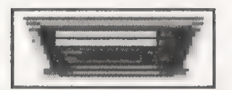
Wenn ein Schiff durch die Zielerfassung ins Visier genommen wurde, erscheint der das Schiff symbolisierende Punkt größer als die anderen auf dem Schirm. Siehe S. 10.





Antriebsturbinen und Hochleistungsdüsen

Die Energie für den Antrieb und die Schiffssysteme des Raumschiffs wird durch die Maschinen der U.S.S. ENTERPRISE™ erzeugt. Die beiden Hochleistungsdüsen ermöglichen es der U.S.S. ENTERPRISE™, mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit durch den Raum zu fliegen. Die Antriebsturbinen erzeugen weitaus weniger Energie, können sich aber als nützliche Reserve erweisen. Scotty repariert das gesamte Antriebsaggregat und macht keinen Unterschied zwischen Hochleistungsdüsen und Antriebsturbinen.



Der Engergiestatus-Monitor befindet sich direkt über dem Hauptbildschirm in der Mitte. Die beiden gelben, oberen Balken zeigen die durch die Maschinen produzierte Energie an. Die beiden Indikatoren rechts von den Balken leuchten rot auf, wenn die Notenergie aktiviert wird. Siehe S. 10.

Energieverteilung

Die Verteilung der Energie wird durch die Bordcomputer optimiert. Nach den Lebenserhaltungssystemen haben die Schutzschirme dabei oberste Priorität und werden automatisch aufgeladen, solange noch Energie verfügbar ist. Die Waffen kommen erst an zweiter Stelle. Das Laden der Phaser verbraucht eine beträchtliche Menge an Energie, doch in voll aufgeladenem Zustand ist ihr Energiebedarf gering. Photontorpedos verbrauchen wenig Energie.

Jegliche verfügbare Energie kann für den Antrieb verwandt werden. Solange die Maschinen unbeschädigt sind, verfügt die U.S.S. ENTERPRISE™ über genügend Energie, um mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen und Waffen sowie Schutzschirme aufzuladen. Energieverlust auf Grund von Schäden verlangsamt das Schiff. Schwerere Schäden können das Schiff gänzlich zum Stillstand bringen und ein erneutes Aufladen der Phaser unmöglich machen. Die Zerstörung der U.S.S. ENTERPRISE™ ist dann wahrscheinlich nur noch eine Frage der Zeit.



Schiffssteuerung

Sie können durch Drücken der Tabulatortaste zwischen Steuerung und Mannschaftsauswahl umschalten.

Wenn Sie sich im Steuerungsmodus befinden, ist der Cursor auf den Hauptbildschirm beschränkt. Bewegen Sie den Cursor in die Richtung, in die Sie steuern wollen. Je größer die Entfernung von der Bildschirmmitte, desto drastischer die Kursänderung. Wenn Sie die Tastatur benutzen, können Sie den Cursor mit den Zahlentasten des Ziffernblocks steuern. 8 ist nach oben, 2 ist unten, 4 ist links, 6 ist rechts und 1, 3, 7, 9 sind die entsprechenden Diagonalen. Mit der 5 zentrieren Sie den Cursor.

Mit dem linken Mausknopf (LMK) feuern Sie die Phaser, der rechte Mausknopf (RMK) feuert die Photontorpedos. Diese zielen auf die derzeitige Position des Fadenkreuz-Cursors, es sei denn, die Zielerfassung ist aktiviert (S. Seite 9).

<F1> entspricht dem LMK und <F2> entspricht dem RMK.

Geschwindigkeit

Benutzen Sie die Zahlentasten oben auf der Tastatur (nicht die des Ziffernblocks), um Ihre Geschwindigkeit zu wählen. 1 ist völliger Stillstand, höhere Zahlen bedeuten höherer Geschwindigkeiten. 0 ist die Höchstgeschwindigkeit (Stellen Sie sich vor, es wäre eine 10). Die Taste links neben der Taste 1 läßt das Schiff langsam rückwärts fliegen. Sie können Ihre aktuelle Geschwindigkeit auf dem mittleren Monitor direkt über dem Hauptbildschirm (unter dem Energiebalken) überprüfen. Der obere grüne Balken zeigt die Geschwindigkeit an, die Sie zuletzt befohlen haben, der untere rote Balken die aktuelle Geschwindigkeit. (Diese kann durch Energiemangel reduziert sein.)

STAR NAVIGATION MAP

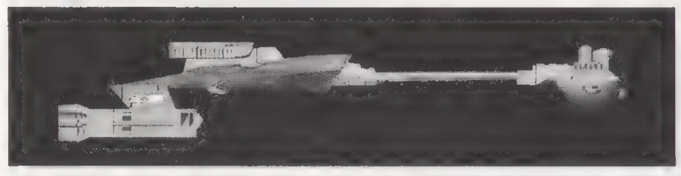


1. Praetus
2. Delphi
3. Omega Corvus
4. Symphony Alpha
5. Epsilon Sierra
6. Zhraad
7. Borea IV
8. Atabis
9. Klahmac
10. Stonrak
11. Onyius II
12. Espoir Station
13. Saracles
14. Beta Chimera
15. Antares Rift
16. Nova Atar
17. Diogenes
18. Lachian
19. Balkos III
20. Alpha Nexus 1

DIE GEGNER

Neben Gefechtsübungen mit anderen schweren Raumkreuzern der Föderation werden Sie von verschiedenen feindlichen Raumschiffen bedroht.

Klingon™-Schlachtschiff



Das Klingon-Imperium ist eine aggressive Nation, die kriegerische Werte über alles schätzt. Zwar verehren die Klingonen den legendären Krieger Kahless, der sie vor Jahrhunderten Ehre und Tapferkeit im Kampf lehrte, doch vielen Ihrer Krieger steht der Sinn offensichtlich mehr nach fetter Beute als nach Ehre.



Im Organianischen Friedensvertrag einigte man sich auf die Einrichtung einer neutralen Zone für Klingonen und die Föderation. Um umstrittene Planeten innerhalb der neutralen Zone (und es gibt eine Menge davon) existiert eine Art Wettbewerb: Jede der beiden Kulturen muß beweisen, daß sie die Ressourcen des Planeten am besten zu nutzen weiß. Dies hat zu einer intensiven Rivalität um die Vorherrschaft in der neutralen Zone zwischen der Föderation und dem Klingon-Imperium geführt. Die Föderation bezichtigt die Klingonen wiederholten Vertragsbruches und zahlreicher Angriffe auf Schiffe der Föderation. Das Klingon-Imperium wiederum wirft der Föderation vor, daß sie seine Handelsbeziehungen systematisch zu stören versuche und die natürliche Entwicklung der Klingonen beeinträchtige.

Der Organianische Friedensvertrag verhindert einen offenen Krieg, doch es sind des öfteren Übergriffe der Klingonen auf die neutrale Zone verzeichnet worden. Captains der Föderation müssen auf der Hut sein, wenn sie auf Klingonen treffen. Die Kommandeure der Klingonen werden nicht zögern, das Feuer zu eröffnen, wenn es in

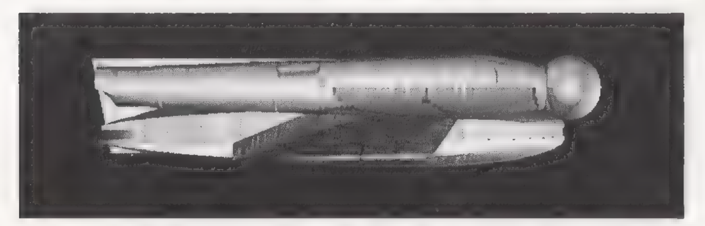
ihrem Interesse ist oder sie sich einen Zuwachs an persönlichem Ruhm davon versprechen.

Die mit Disruptoren und Photonkanonen bewaffneten Schiffe der Klingonen sind dem Raumschiff U.S.S. ENTERPRISE™ in puncto Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit ebenbürtig. Zwar besitzen die schweren Kreuzer der Klingonen weniger Feuerkraft als die Raumschiffe der Constitution-Klasse der Föderation, da sie nur über ein Photontorpedorohr verfügen, doch es könnte extrem gefährlich sein, auf zwei ihrer Schiffe gleichzeitig zu treffen.



Romulan™ Warbird

Über das Volk der Romulaner ist wenig bekannt. Tatsache ist allerdings, daß sie ein aggressiver Abkömmling der Vulkan-Kultur der Föderation sind. Sie leben in der Nähe der neutralen Zone des Klingon-Imperiums und der Föderation. Vor hundert Jahren haben die Romulaner einen unerbittlichen Krieg gegen die Föderation geführt, der nichtsdestotrotz unentschieden blieb. Eine



neutrale Zone, vertraglich vereinbart und für beide Seiten tabu, trennt die beiden Kulturen voneinander. Vertragsbrüche sind allerdings von beiden bereits begangen worden.

Wie bereits erwähnt, sind die Romulaner mit den Vulkaniern verwandt, doch sie glauben nicht an die vulkanischen Werte der Logik und des Friedens. Ihre Schiffe kämpfen normalerweise bis zur Zerstörung; sie nehmen keine Gefangenen, und wenn sie besiegt werden, zerstören sie sich eher selbst, als daß sie sich ergeben.

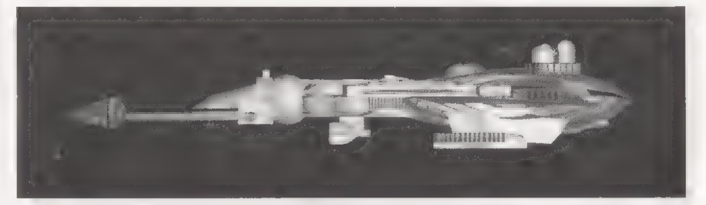
Ihre Schiffe sind langsam und schwerfällig, haben aber zwei Vorteile: Erstens besitzen sie einen Plasmatorpedo mit unglaublicher Vernichtungskraft, die zerstörerischste Waffe, mit der je ein Raum-

schiff bestückt wurde. Zweitens verfügen Sie über eine Tarnvorrichtung, die es sehr schwierig macht, ihre Schiffe in Gefechtssituationen visuell oder mit den Sensoren auszumachen. Diese Tarnvorrichtung verbraucht allerdings sehr viel Energie. Während sie aktiviert ist, können die Raumschiffe der Romulaner ihre Waffen nicht abfeuern.

Warnung: Als Folge einer Zweckallianz mit den Klingonen haben die Romulaner einige Klingon-Schlachtschiffe erwerben können und diese mit Tarnvorrichtungen nachgerüstet. Der Geheimdienst der Föderation nimmt an, daß die Klingonen die Romulaner dazu anstacheln, einen Stellvertreterkrieg gegen die Föderation zu führen. Angesichts dieser delikaten Situation kann nicht genug betont werden, daß ein Eindringen in den Hoheitsraum der Romulaner unbedingt zu vermeiden ist.

Elasi-Piraten

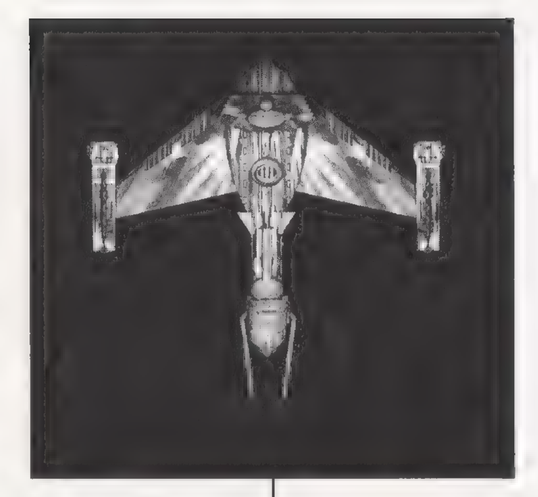
Es liegt auf der Hand, daß die Raumschiffe der Föderation unmöglich alle Sektoren des interstellaren Raumes in dem Maße kontrollieren können, wie es nötig wäre. Allzu oft treiben daher Piraten in diesen schwach kontrollierten Sektoren ihr Unwesen. Sie sind die letzten



einer langen Reihe von Piraten, die seit jeher die Sektoren der Föderation unsicher gemacht haben.

Die Elasi sind abtrünnige Clans vom Planeten Menalvagor und leben in der Hauptsache von ihren Überfällen auf andere Schiffe. Die furchtloseren ihrer Anführer versuchen, die Föderation zu unterminieren und schließen Allianzen mit Gegnern der Föderation, wie z.B. bestimmten Elementes des Romulanischen Reiches. Es wird angenommen, daß die Elasi-Fregatten weiterentwickelte Versionen älterer Klingonen-Schlachtschiffe sind, obwohl die Klingonen jegliche Verbindung zu den Elasi leugnen. Vor kurzem haben sich die Elasi mit einem Abtrünnigen der Vardain-Technarchie, Dr. Bredell, verbündet. Sein Versuch, die Technologie der Constitution-Klasse

der Föderation zu kopieren, wurde durch das Eingreifen der U.S.S. ENTERPRISE™ vereitelt.



Die Elasi-Fregatten der Sturm-Klasse sind klein, aber sehr wendig und mit einer Reihe von Waffensystemen bestückt. Im direkten Zweikampf können sie es mit älteren leichten Kreuzern der Föderation aufnehmen, und zwei Elasi-Schiffe können für ein Schiff der Constitution-Klasse durchaus eine Bedrohung darstellen. Der Stützpunkt der Elasi ist unbekannt, doch der Geheimdienst der Föderation ist in Zusammenarbeit mit der Raumflotte eifrig darum bemüht, dieser Gefahr für die Sicherheit der Föderation Herr zu werden.

Der Landungstrupp

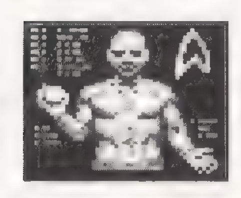
Captain Kirk hat das Kommando über einen Landungstrupp, der auf einen Planeten oder andere Raumschiffe transportiert wird. Er kann von mehreren Mitgliedern der Mannschaft begleitet werden: Mr. Spock, Dr. McCoy, Lt. Uhura, Fähnrich Chekov, Lt. Sulu sowie Commander Scott ("Scotty"). Seien Sie gewarnt, es kann zu gefährlichen Situationen kommen. Wenn Kirk oder irgendein anderes Mitglied des Landungstrupps als Folge Ihres Vorgehens getötet wird, ist das Spiel vorbei. Normalerweise tauchen im Spiel Warnungen auf. (Sie müssen also nicht unbedingt sterben, um zu lernen, aber Sie können durchaus Ihr Leben verlieren.)

Fortbewegung

Zeigen Sie mit dem Cursor einfach auf die Stelle, zu der sich Captain Kirk bewegen soll, und drücken Sie die linke Maustaste. Kirk bewegt sich dann automatisch an diesen Punkt. Wenn Sie wollen, daß Captain Kirk durch eine Tür geht, klicken sie die Tür mit der Maus an. Kirk geht zur Tür, und der Landungstrupp verläßt den Raum.

Wenn Sie die Tastatur benutzen, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Ziffernblocks. Um die gewünschte Stelle zu wählen, drücken Sie die Taste F1.

Sie steuern lediglich die Bewegungen Kirks. Alle übrigen Mitglieder des Landungstrupps bewegen sich fort, wenn es die Umstände erforderlich machen.



Befehls-Icons

Durch Drücken der rechten Maustaste oder der Leertaste rufen Sie die Befehl-Schnittstelle auf. Hier können Sie einen der verschiedenen Befehle wählen, die Ihnen während einer Mission des Landungstrupps zur Verfügung stehen. Die folgenden Kommandos können gegeben werden: *Sprechen*, *Betrachten*, *Nehmen*, *Benutzen* und *Optionen*.



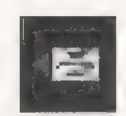
Gehen (W-Taste)

Der Cursor verwandelt sich in das jeweilige Icon, wenn eines dieser Kommandos aktiviert wird. Das Icon erscheint mit rotem Rand, wenn es über etwas potentiell Nützliches plaziert wird. Um die Befehls-Schnittstelle zu verlassen, ohne ein Icon auszuwählen, klicken Sie eine Stelle des Bildschirms außerhalb der Box an. Wenn kein Icon ausgewählt wird, verwandelt sich der Cursor automatisch in das Gehen-Icon.



Die verschiedenen Befehle sind:

Sprechen (T-Taste)



Zeigen Sie mit dem Cursor auf den auf der Befehls-Schnittstelle dargestellten Mund, und klicken Sie ihn an. Der normale Cursor wird dann durch einen Sprechen-Cursor ersetzt. Zeigen Sie mit dem Sprechen-Cursor auf die Person, die sprechen soll, und drücken Sie erneut die Maustaste.

Sie können möglicherweise zwischen verschiedenen Aussagen wählen und es ist ratsam, alle diese Aussagen zu lesen, bevor Sie sich für eine entscheiden. Sie können durch die verschiedenen Aussagen scrollen, indem Sie das Scroll-Icon benutzen.

Denken sie daran, daß sie die Föderation vertreten und daß das Raumflotten-Oberkommando Ihr Verhalten begutachtet. Was Sie sagen wird die Antwort der Einheit beeinflussen, mit der Sie kommunizieren. Denken sie außerdem daran, mit den Mitgliedern Ihres Landungstrupps zu sprechen, da diese Ihnen wertvolle Informationen geben können.

Betrachten (L-Taste)



Zeigen Sie mit dem Cursor auf die Augen der Befehls-Schnittstelle, und klicken Sie sie an. Der Cursor verwandelt sich in den Betrachten-Cursor. Zeigen Sie mit diesem Cursor auf die Person oder den Gegenstand, den sie betrachten wollen, und wählen Sie es aus.

Darüber hinaus erscheint ein Inventar-Icon am oberen linken Rand des Bildschirms. Indem Sie das Inventar-Icon anklicken, können Sie begutachten, was Sie alles mit sich führen.

Benutzen (U-Taste)



Zeigen Sie mit dem Cursor auf die Hände mit dem Ball der Befehls-Schnittstelle, und klicken Sie sie an. Der Cursor verwandelt sich in einen Ball. Von hier an unterteilt sich die Operation in zwei Schritte: Wählen Sie den Gegenstand oder das Mannschaftsmitglied aus, das Sie benutzen wollen, gefolgt von dem Gegenstand oder der Figur, auf die Sie einwirken wollen.
Verwenden Sie das Icon "Benutzen" zusammen mit Spock und einem Alien-Apparat, und er wird versuchen, ihn zu bedienen. Probieren Sie das Medkit am Sicherheitsoffizier aus, und McCoy wird versuchen, ihn zu heilen. Wenn eine Figur um einen Gegenstand

bittet, wenden Sie diesen auf die Person an, woraufhin sie ihn erhält. Lassen Sie Kirk den Kommunikator benutzen, und er wird versuchen, mit dem Schiff Kontakt aufzunehmen. Denken Sie daran, daß es sich immer um eine Handlung in zwei Schritten handelt: Wenden Sie einen Gegenstand bzw. eine Person auf einen anderen Gegenstand bzw. Person an. (So können Sie z.B. nicht Spock anklicken, dann den Tricorder und versuchen, beide auf einen Felsen anzuwenden. Sie können allerdings sowohl Spocks als auch McCoys Tricorder auf den Felsen anwenden.)

Der Gegenstand oder die Person, die gerade "verwendet" wird, erscheint neben dem Inventar-Icon. Sie können auch einen Gegenstand aus dem Inventar auf einen anderen Gegenstand aus dem Inventar anwenden. Um das zu tun, klicken Sie zunächst das Benutzen-Icon an, und dann einen Gegenstand des Inventars. Während der Gegenstand dargestellt wird, klicken Sie das Inventar-Icon an, und wählen Sie einen anderen Gegenstand aus.



Nehmen (G-Taste)

Zeigen sie mit dem Cursor auf die Hand der Befehls-Schnittstelle, die nach unten ausgestreckt ist, und klicken Sie sie an. Zeigen Sie mit dem Cursor auf den Gegenstand, den Sie nehmen möchten, und klicken Sie ihn an. Wenn der Gegenstand genommen werden kann, wird er Ihrem Inventar hinzugefügt.



Optionen (O-Taste)

Zeigen Sie mit dem Cursor auf das Raumflottensymbol, und klicken Sie es an. Dadurch rufen Sie eine Reihe von Icons auf, die den auf der Kommandobrücke verfügbaren ähnlich sind: Spiel sichern, Spiel laden, Musik Ein/Aus, Sound-Effekte Ein/Aus, Auflösung Ein/Aus und Spiel abbrechen.



Inventar (I-Taste)

Dieses Icon erscheint, wenn es möglich ist, diese Option zusammen mit dem BENUTZEN oder dem BETRACHTEN-Kommando anzuwenden.



Ausrüstung des Landungstrupps

Der Landungstrupp wird mit verschiedenen Gegenständen ausgerüstet. Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung der Ausrüstungsgegenstände. Andere Gegenstände müssen Sie während Ihres Abenteuers selbst erkunden.

Phaser

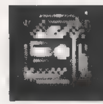
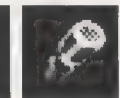



Betäuben

Entmaterialisierung

Zwei Icons erscheinen, grün für Betäuben, rot für Entmaterialisierung. Der Hand-Phaser funktioniert ähnlich wie der Schiffsphaser. Im Betäuben-Modus überträgt er eine kleine Energiemenge auf das Zielobjekt, beim Entmaterialisieren wird eine Energieladung mit zerstörerischer Wirkung freigesetzt.

Tricorder

Wissenschaftlicher

Medizinischer

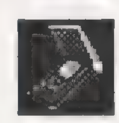
Der Tricorder ist Sensor und Scanner zugleich. Betrachten sie dieses Gerät als äußerstes leistungsfähiges Sichtgerät. Spocks Tricorder ist für wissenschaftliche, McCoys für medizinische Anwendungen konzipiert. Wird jemand verletzt, ist der Einsatz von McCoy gefragt. Wenn Sie jedoch etwas über ein Alien-Gerät herausfinden wollen, ist Scott der richtige Mann. Sie müssen McCoy oder Spock nicht auf ihre Tricorder anwenden. Benutzen Sie lediglich den richtigen Tricorder für ein Objekt (oder eine Person), und Spock oder McCoy werden es scannen.

Medkit



McCoys Tricorder ist lediglich ein Diagnosegerät. Um jemanden zu heilen, benutzen Sie den Medkit.

Kommunikator



Mit dem Kommunikator können Sie mit Uhura oder Scotty an Bord der U.S.S ENTERPRISE™ sprechen und Ratschläge einholen bzw. Befehle erteilen. Sie können auch eine Verbindung zum Computer des Schiffs herstellen und nötigenfalls Informationen einholen. Jeder kann das Funkgerät benutzen, doch nur Kirk spricht.



Das Abenteuer

Die Szenarien

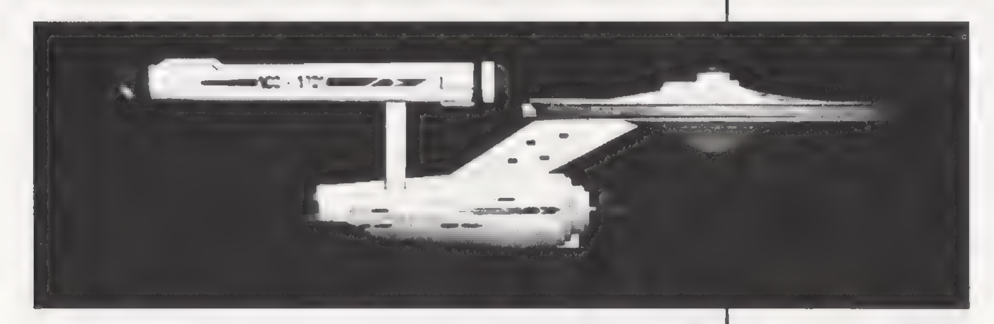
Jede Mission beginnt mit einem Einsatzauftrag des Raumflotten-kommandos. Es kann dabei zu Konfrontationen mit anderen Raum-schiffen kommen. Nach Abschluß der Mission wird die Raumflotte Ihre Leistungen beurteilen.
Die einzelnen Szenarien können auf recht unterschiedliche Weise enden, deshalb sollten sie darauf achten, das Spiel zu Beginn eines jeden Szenarios zu sichern, wenn sie experimentieren wollen.

Beurteilung durch die Raumflotte

Je erfolgreicher Sie eine Mission bewältigen, desto höher wird Ihre Leistung von der Raumflotte bewertet. Rätsel lösen, anderen helfen und sich immer eines Raumflotten-Captains als würdig erweisen, sind die Schlüssel zu einer guten Wertung. Gewalttätigkeit wird niemals belohnt, sie kann sogar zu einer niedrigeren Bewertung führen. Nach dem letzten Einsatz wird Ihnen die Raumflotte eine abschließende Wertung für alle Missionen geben. Im Spieljargon ist das Ihre "Punktzahl".
Entsprechend Ihrer Bewertung durch die Raumflotte werden Ihnen Auszeichnungspunkte gegeben. Diese stehen für die gesammelte Erfahrung und vorbildliche Haltung Ihrer Offiziere und steigern die Leistungsfähigkeit Ihrer Mannschaft bei der Erfüllung Ihrer Pflichten an Bord der U.S.S. ENTERPIRSE™. (Mr. Sulu manövriert das Schiff besser, Mr. Scott holt mehr Energie aus den Maschinen heraus, usw.)

U.S.S. ENTERPRISE™

Das Schiff ist annähernd 1000 Fuß lang und hat mehr als vierhundert Besatzungsmitglieder. Im Hauptschiff befinden sich die Mannschaftsräume und die Forschungsabteilungen. Im unteren Bereich des Schiffes befindet sich die technische Abteilung mit den Hauptsensoren. In den beiden länglichen Zylindern sind die Antriebsaggregate untergebracht. Diese müssen aufgrund der durch sie erzeugten starken Kraftfelder vom übrigen Teil des Raumschiffes getrennt bleiben.



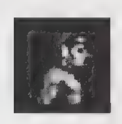


Die Protagonisten



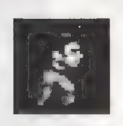
Captain James T. Kirk

James T. Kirk absolviert sein viertes Jahr als Captain der U.S.S. ENTERPRISE™ auf einer fünfjährigen Mission des Raumschiffes im Universum. Noch nie wurde einem so jungen Absolventen der Raumflottenakademie das Kommando eines Raumschiffes anvertraut. Er ist ein überzeugter Idealist, ehrgeizig und entschlossen, pflegt aber nichtsdestotrotz einen guten Kontakt zur Mannschaft.



Commander Spock

Der Wissenschaftsoffizier der U.S.S. ENTERPRISE™. Er ist einer der angesehensten Offiziere der Raumflotte. Spock ist halb Mensch, halb Vulkanier, und getreu den Vulkanischen Prinzipien stellt er Verstand und Logik über das Gefühl. Er erweist dem Captain gegenüber uneingeschränkte Loyalität, zeichnet sich durch seinen stoischen Gleichmut in gefährlichen Situationen aus und verfügt über einen rasiermesserscharfen Verstand.



Lieutenant Commander Leonard "Pille" McCoy

Dr. "Pille" McCoy ist der leitende Arzt der U.S.S. ENTERPRISE™ und führt die medizinische Abteilung des Schiffes. Freimütig und zynisch in seiner Art, genießt er es, sich mit Spock im intellektuellen Schlagabtausch zu messen. Er ist das Pendant zu Spocks Gleichmut, doch eigentlich mag "Pille" den Ersten Offizier der U.S.S. ENTERPRISE™, trotz der verbalen Gefechte, die die beiden sich ständig liefern.

Lt. Commander Montgomery "Scotty" Scott



Der nie um einen rettenden Einfall verlegene Techniker ist stellvertretender Erster Offizier und übernimmt das Kommando der Schiffes, wenn Kirk und Spock nicht an Bord sind. Er geht ganz in seiner Arbeit auf und betrachtet die U.S.S. ENTERPRISE™ als sein persönliches Eigentum. Durch seine Liebe zur Technik hat er sich bis zu seiner derzeitigen Position hochgedient.

Lieutenant Hikaru Sulu



Der "Steuermann" des Schiffes ist ein vorbildlicher Offizier, der jeden Befehl prompt ausführt. Er ist als hervorragender Fechter bekannt und sähe sich gern in der Rolle eines modernen D'Artagnon.

Lieutenant Uhura



Lt. Uhura ist der Funkoffizier des Raumschiffes. In Suaheli bedeutet ihr Name "Freiheit". Uhura wurde in den Vereinigten Staaten von Afrika geboren. Sie hat eine wundervolle Stimme und singt gerne in ihrer Freizeit. In Sachen Funkverkehr macht ihr auf der Brücke so schnell niemand etwas vor.

Fähnrich Pavel Chekov



Der Navigationsoffizier der U.S.S. ENTERPRISE™. Er ist zuverlässig, aber noch etwas unerfahren und manchmal unüberlegt. Er ist mit der U.S.S. ENTERPRISE™ auf seinem ersten Einsatz. Ein Rohdiamant, der von Captain Kirk erst noch geschliffen werden muß. Chekov wurde in Rußland geboren.

NOTES:



NOTES:

NOTES:



